Deutscher Bundestag **Drucksache 19/14059**

19. Wahlperiode 16.10.2019

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

Antrag

der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Christine Aschenberg-Dugnus, Nicole Bauer, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg, Dr. Marco Buschmann, Britta Katharina Dassler, Dr. Marcus Faber, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Olaf in der Beek, Gyde Jensen, Dr. Christian Jung, Dr. Marcel Klinge, Daniela Kluckert, Pascal Kober, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Alexander Graf Lambsdorff, Michael Georg Link, Alexander Müller, Roman Müller-Böhm, Dr. Martin Neumann, Hagen Reinhold, Christian Sauter, Matthias Seestern-Pauly, Frank Sitta, Judith Skudelny, Benjamin Strasser, Michael Theurer, Stephan Thomae, Manfred Todtenhausen, Johannes Vogel (Olpe), Nicole Westig und der Fraktion der FDP

Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

Deutschland ist eine Gamingnation. Der Games-Umsatz der deutschen Games-Branche ist weiter angestiegen. 4,4 Milliarden Euro sind mit Spielen und Spielekonsolen im Jahr 2018 erwirtschaftet worden.

Immer mehr Menschen jeglichen Alters spielen Games, ganz gleich ob auf PC, Konsole, Tablet oder Handy. Zudem bieten Games und Peripherie-Geräte die Möglichkeit niedrigschwelligen, wenn nicht sogar barrierefreien Zugangs und ermöglichen so gesellschaftliche Teilhabe über alle Alters- und Personengruppen hinweg. Gaming verbindet, das zeigt Jahr für Jahr auch die weltweit größte Spielemesse in Köln (Gamescom). Besucher und Entwickler aus aller Welt kommen nach Deutschland, um in Vorführungen, Panels und persönlichen Gesprächen hautnah zu erleben, was die Games-Branche heute schon leistet und für die Zukunft noch leisten kann.

Die Grundlagen sind vorhanden: Engagement, Begeisterung und ein florierender Absatzmarkt. Gleichwohl muss der Standort Deutschland als Gamingstandort verbessert werden, um die Grundlagen auch für alle - ganz gleich ob branchenintern oder branchenextern - besser nutzbar zu machen. Die Gamesbranche ist eine feste dritte Säule zwischen dem Medien- und Kulturstandort Deutschland.

Die Anerkennung von eSports als Sportart ist ein längst überfälliger Schritt, den die Politik und die Gesellschaft als Ganzes gehen muss, um einer bedeutenden Branche endlich die Wertschätzung entgegen zu bringen, die sie verdient. Denn Computerspiele leisten weit mehr als ihr Name und ihre Reputation bei vielen Menschen vermuten lassen. Es geht dabei keinesfalls nur um Spaß und Spiel. Games sind Wirtschafts- und Kulturgut zugleich. Als eine solche kulturelle Veranstaltung und Massenphänomen hat sich der eSports zunehmend etabliert. eSports verbindet Menschen, schafft Ordnung und Gemeinsamkeiten und baut so Brücken. eSports ist weit mehr als bloßes Spielen, es ist ein Wettkampf mit klaren

Regeln getragen vom Fair-Play-Gedanken. Zudem geht es um die Vermittlung von Werten und Wissen wie Teamgeist, Sozialverhalten, Ausdrucksfähigkeit durch Sprache und Fremdsprache oder auch das Erlangen von Medienkompetenz.

Dass Training, Fleiß und hervorragende motorische Fähigkeiten ebenso dazugehören, steht außer Frage und rundet das Bild des heutigen Gamers erst ab. Gamer sind so vielfältig wie die Spiele und Genres selbst. Die Kategorien reichen von Handy über Konsole bis hin zum PC und gespielt werden kann alles – angefangen bei A wie Aufbausimulationen bis hin zu Sport-, Strategie- und Wissensspielen. Spiele sind vielfältig, genauso wie ihre jeweiligen Entwickler, und können daher unterschiedliche Zwecke verfolgen. Ob sogenannte Exergames – Fitnessspiele, die Spiel und Sport kombinieren – oder auch Serious Games, alle haben ihre Daseinsberechtigung.

Gerade Serious Games verdienen dabei einen genaueren Blick. Solche Spiele verfolgen unter anderem den Zweck, Bildung und Informationen zu vermitteln. Ihr Einsatzgebiet ist vielfältig und reicht von Medizin und therapeutischen Behandlungsmethoden bis hin zum Einsatz in Unternehmen, dem Militär oder in Bildungseinrichtungen zur Vermittlung entsprechender Fähigkeiten und Kenntnisse.

Richtig eingesetzt können sich die Spiele gerade auch im medizinisch-therapeutischen Bereich nach einhelliger Meinung auf die soziale Kompetenz und auf verschiedene körperliche Fähigkeiten positiv auswirken. Je nach Spiel kann etwa die Hand-Augen-Koordination, die Geschicklichkeit, die Kombinationsfähigkeit, die Kreativität, sowie die Kooperations- und Teamfähigkeit gefördert werden.

Kritikpunkte, wie die mit den Spielen einhergehende gesteigerte Suchtgefahr, sollten nicht außer Acht gelassen werden. Nichtsdestotrotz sollte nicht von vornherein ausgeschlossen werden, dass Games in naher Zukunft womöglich im Rahmen medizinischer und therapeutischer Behandlungsmethoden öfter zum Einsatz kommen können. Gerade auf diesem recht neuen Feld bedarf es weiterführender Forschung, um Deutschland zum Know-How-Spitzenreiter zu machen.

Als positives Beispiel kann diesbezüglich die Universität Bayreuth angeführt werden. Sie hat zum Wintersemester 2015/2016 als bundesweit erste Universität den Masterstudiengang Computerspielewissenschaften eingeführt. Solche Bildungsangebote sind für die Spieleindustrie von entscheidender Bedeutung und können den Games-Standort Deutschland mittelfristig an die Weltspitze führen.

Eine weitergehende Förderung der Forschung und Entwicklung im Bereich Games käme aber nicht nur der Spieleindustrie, sondern vielmehr der deutschen Wirtschaft insgesamt zugute. Denn schon heute gilt die Games-Branche als Vorreiter der Digitalisierung und ihre Technologien und Ansätze finden auch in der Industrie zunehmend Anwendung. Aus den Methoden der Spieleentwickler lassen sich insbesondere in Bezug auf Virtual Reality und Künstliche Intelligenz branchenübergreifend viele Erkenntnisse gewinnen. Den Spielen und den Anwendungsbeispielen über das Gaming hinaus sind keinerlei Grenzen gesetzt.

Eine Investition in die Spieleindustrie ist zugleich eine Investition in den Digitalstandort Deutschland. Und weil die Games-Branche eben weit mehr leistet, als nur die Entwicklung freizeitfüllender Bespaßungsprogramme, müssen die bestehenden Grundlagen durch gezielte Maßnahmen gehoben werden, um dem Medien- und Kulturstandort Deutschland auch einen Gamesstandort Deutschland attestieren zu können.

Es gibt keinen wissenschaftlich belegten Zusammenhang zwischen Gewaltkriminalität und Games. Es muss allen Bestrebungen, die die Gamerszene als Nährboden für rechtsextremistisches und antisemitisches Gedankengut pauschal verur-

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

teilen, eine klare Absage erteilt werden. Ein Generalverdacht gegen die Gamerszene hilft nicht, die eigentlichen Probleme im Kampf gegen Rechtsextremismus, Antisemitismus und Fremdenhass zu bekämpfen. Hierzu bedarf es einer umfassenden Strategie zur Bekämpfung von Schwarmterrorismus. Dies umfasst Einzeltäter, die sich nach und nach selbst im Netz radikalisieren und aus dem Schwarm einer breiten Masse ausscheren.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf,

1. eine nachhaltige Games-Förderung auf Bundesebene im Bundeshaushalt einzurichten;
2. die Gamingszene nicht unter den Generalverdacht zu stellen, Nährboden für extremistisches Gedankengut zu sein und dadurch das Ansehen einer gesamten Szene leichtfertig zu beschädigen, sondern stattdessen den Fokus auf die effektive Bekämpfung von Schwarmterrorismus zu legen;
3. die bestehende Förderung der Filmproduktion für Film-, Serien- und Videospieleproduktion zu öffnen und für den Titel 110 Mio. Euro bereitzustellen;
4. den Jugendschutz und den Jugendmedienschutz besser miteinander zu verzahnen und dabei auf eine Regulierung zu setzen, die nicht am Medium, sondern am zu beurteilenden Inhalt andockt;
5. den Deutschen Computerspielpreis zu einer Spitzenauszeichnung mit internationalem Leuchtturmcharakter zu machen;
6. die zwingende Beteiligung der Gameswirtschaft zur Hälfte der Finanzierung der Preisgelder des Deutschen Computerspielpreises aufzuheben;
7. die digitale Wirtschaft durch Gestaltungsspielräume bei der Etablierung neuer digitaler Geschäftsmodelle zu unterstützen;
8. sich für die Umsetzung eines europaweit einheitlichen digitalen Binnenmarktes einzusetzen;
9. den Koalitionsvertrag in dem Punkt in dem die Anerkennung des eSport versprochen wird, umzusetzen;
10. den digitalen Breitbandausbau voranzutreiben, um Spielerinnen und Spieler als auch Games-Entwickler mit latenzarmen Gigabit-Netzen zu versorgen;
11. durch Vermittlung von Medienkompetenz und der Nutzung von Serious Games im Bildungsbereich die digitale Bildung in allen Altersklassen und Bildungseinrichtungen zu stärken und nachhaltig sicherzustellen;
12. die Deckung die Deckung des Fachkräftebedarfs durch geeignete Maßnahmen nachhaltig zu unterstützen;
13. die internationale Vernetzung mit ausländischen Märkten durch Einbindung in Accelerator-Programme und Außenwirtschaftsförderprogramme sowie Auslandsreisen von Regierungsvertretern zu stärken;
14. die deutschen Messeauftritte des Bundes zu modernisieren und unter eine einheitliche und ansprechende Dachmarkenkommunikation zu stellen.

Berlin, den 15. Oktober 2019

Christian Lindner und Fraktion

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.